

# A narrativa visual de “A Trilogia da Margem” de Suzy Lee



C. Rebeca Comin Silva<sup>1</sup>, C. Isabel Pires dos Santos<sup>2</sup>, Diana da Silva Costa<sup>3</sup>

carolcominsilva@gmail.com; {cristina.santos, diana.costa}@ipbeja.pt

[Narrativas e Teoria / Narratives and Theory]

## Abstract

The following article presents a direct relation between the textual narrative structure and the visual narrative of picture books. We will also analyze if the correlation between the composition and the visual elements of the image will be able to tell a history according to the literary structure. To make the correlation, three works of the illustrator Suzy Lee were selected as a study case. This three works belong to “The border Trilogy” and its study evidence visual narratives can transmit to the reader the characteristics of the time, the space and the characters, through the plastic construction and selection of symbolic elements used by the Illustrator.

## Keywords

Narrative, visual narrative, picture book, Suzy Lee, children illustration.

## 1. Introdução

O presente artigo tem por objetivo geral a análise estrutural das narrativas visuais da ilustradora Suzy Lee<sup>4</sup> ao propor uma relação direta entre a estrutura de textos literários e a narrativa desenvolvida em livros de imagem. A proposta desponta a partir de uma curiosidade sobre a capacidade da imagem fixa em narrar histórias que estruturalmente necessitam de elementos de ordem temporal e de desenvolvimento de um acontecimento transformador a partir da definição de narrativa proposta por Nicole Everaert-Desmedt, no seu livro *Semiótica da Narrativa* [1].

O projeto de pesquisa desenvolve-se sobre os conceitos emergentes do tema a serem definidos num primeiro momento e, a partir destas definições, iniciamos o processo de análise de três obras da ilustradora Suzy Lee que compõem a *A Trilogia da Margem* [2], uma série de três livros de imagem produzidos pela ilustradora cuja margem central é elemento decisivo para a ilustração e para a narrativa. São elas *Espelho* [3], *Onda* [4] e *Sombras* [5], e sua análise terá por fundamento a estrutura de narrativas literárias proposta pela autora Cândida Vilares Gancho em seu livro *Como analisar narrativas* [6], publicado em 2002, pela Editora Ática, com o qual firmamos um método de análise comparativo.

Através da presente análise pretendemos compreender como se desenvolvem as narrativas através de imagens em relação as narrativas textuais ao observar se elas obedecem as mesmas regras de composi-

1, 2 e 3 Instituto Politécnico de Beja, Departamento de Artes, Humanidades e Desporto, Lab:ACM - Laboratório de Arte, Comunicação e Multimédia, Beja, Portugal

4 Premiada ilustradora sul-coreana cujo trabalho com ilustração e livros de imagem iniciou há mais de dez anos. É Bacharel em Pintura pela Seoul National University e Mestre em *Book Arts* pela Camberwell College of Arts em Londres. Na sua lista de publicações encontram-se catorze títulos e alguns já foram publicados em dez línguas diferentes.

ção que estas, e se os elementos plásticos desenvolvem função ativa no processo de narração da história. A partir desta análise será possível um melhor entendimento sobre a composição gráfica das narrativas através de imagens e da capacidade comunicativa dos meios visuais. Neste ponto, será importante também referir, o contributo do estudo da relação entre a imagem e a narrativa textual, da responsabilidade das autoras Carole Scott e Maria Nikolajeva [7].

## 2. A narrativa

O termo narrativa pode ser entendido a partir de uma conceção básica do ato de relatar histórias. Dentro desta perceção a narrativa é “a representação de um acontecimento”, como nos sugere o autor Nicole Everaert-Desmedt [1], para quem representar carrega implicitamente o sentido de interpretação e reorganização dos fatos, enquanto acontecimento significa “uma transformação do estado S para S’ ” experimentada por algo ou alguém sem a qual não haveria sentido para a prática do narrador [8].

De acordo com a perspectiva semiológica a narrativa organiza elementos que carregam um sentido capaz de ser assimilado e interpretado devido à sua contextualização temporal e social [9]. Portanto, o entendimento da história depende da facilidade com que os ouvintes ou leitores identificam os significantes (elementos escolhidos para a representação: palavras, imagens, gestos, sons) e atribuem a eles os devidos significados (extraem o sentido do que lhes é comunicado), tarefa que pode ser facilitada ou complicada pelo autor da história, já que é ele o responsável por eleger os significantes da narrativa.

As relações entre narrativa e imagem se estabelecem a partir deste sentido semiológico, já que a imagem também consiste num sistema de relações entre significantes e significados [10]. A representação pictórica utiliza-se de códigos visuais (formas, cores, texturas) para os quais são atribuídos significados capazes de serem interpretados pelos seus espectadores, com a finalidade de cumprir com a sua função comunicacional.

Mas, apesar desta capacidade comunicativa da imagem, considerá-la como método de narrativa pode suscitar alguns obstáculos. A imagem imóvel como a da pintura, da fotografia ou da ilustração, por exemplo, depara-se com a questão da sucessão temporal com a qual não consegue lidar a priori. A ação de transformação de um estado em outro sobre a qual referimos acima é outra dificuldade que a imagem fixa encontra em termos de representação, pois entre S e S’ houve uma ação modificadora do sujeito, do cenário, ou de outro elemento da narrativa. S é uma representação diferente de S’. É com base nestas relações divergentes que propomos os livros de imagem enquanto casos de estudo, pois propõem uma narrativa que se apresenta apenas através de imagens sem empregar elementos textuais [11].

Nestes casos, o autor da narrativa é um ilustrador que desenvolve a difícil tarefa de contar uma história apenas através de imagens. Na estrutura destes livros os elementos podem ser divididos em duas partes, como nos sugere Ligia Cademartori. São eles os “elementos plásticos”, como a cor, a composição, a luz que “consiste no modo de expressão da

representação artística”, e os “elementos narrativos”, como as cenas e os personagens descritos pela imagem [12].

Entre as obras de livro de imagens disponíveis escolhemos uma série de três obras da artista plástica e ilustradora Suzy Lee: *Espelho* [3], *Onda* [4] e *Sombras* [5], publicadas em 2003, 2008 e 2010 respetivamente. Os três volumes pertencem a uma série a qual a própria artista definiu como *A Trilogia da Margem*, em referência à utilização da margem central do livro como elemento constituinte da ilustração e da narração. Estes trabalhos surgiram a partir de um projeto anterior da artista quando criou uma versão de *Alice in Wonderland* de Lewis Carroll com fotografias e ilustrações recortadas, que constituiu o projeto final do seu mestrado em *Book Arts*, publicado pela editora Edizioni Corraini no ano de 2002 [13].

A artista conta ainda com outros trabalhos de sua autoria que se inscrevem no género do livro de imagens, como por exemplo *La Revanche des Lapins*, publicado em 2003, *The Rabbit Hole*, de 2005 e *My Bright Atelier*, de 2008. Entretanto iremos manter como objeto de estudos apenas as três obras de *A Trilogia da Margem*, principalmente porque é necessário mantermos uma linha condutora neste projeto e todas as três obras apresentam semelhanças fulcrais para o estudo da narrativa visual ao apresentarem uma mesma personagem, a dobra do livro enquanto elemento constituinte da imagem, uma linguagem plástica semelhante e a dicotomia entre real e imaginário que nos propõem estas três histórias da ilustradora.

### 3. Análise da narrativa visual a partir da estrutura do texto literário

Segundo Cândida Vilares Gancho “a narrativa é estruturada sobre cinco elementos principais: enredo, personagens, tempo, espaço e narrador.” [14]. Ao partir desta abordagem, que se detém na análise da narrativa em prosa, pretendemos proceder com a análise das três obras da ilustradora Suzy Lee que compõem a *A Trilogia da Margem*.

O enredo pode ser definido como a sucessão de acontecimentos que conduzem a história do seu ponto inicial para o final, sendo o conflito a sua base estrutural. [15] O conflito é o “elemento dramático” [16]. responsável por criar a dinâmica da transformação do estado S para o S’ ao perturbar a normalidade do momento inicial e pedir por uma ação que encerre a tensão e recupere o estado habitual do início da narrativa.

Ao identificar o conflito toda a narrativa pode ser estruturada na seguinte ordem: introdução, conflito, clímax e conclusão [17]. No momento inicial o autor apresenta os personagens, o cenário e o tempo da narrativa a fim de situar o leitor na história. Depois segue o momento de quebra da situação inicial ao apresentar o conflito, cujo clímax representa o momento de maior indagação sobre o futuro da narrativa. Por fim a resolução do conflito restaura o sentido de normalidade inicialmente referido, mas com algumas alterações nos personagens ou na composição cênica que indicam a transformação ocorrida em decorrência dos fatos passados.

Das três obras aqui abordadas *Espelho* [3] é a que apresenta uma estrutura narrativa um pouco diferente das demais ao não apresentar um espaço e tempo reconhecidos. Não é possível identificar em que lugar

especificamente a personagem se encontra já que a composição das ilustrações conta apenas com a representação da personagem em si e utiliza alguns elementos plásticos para representar o momento de interação da personagem com o mundo imaginário, assim como acontece nas outras duas narrativas. Entretanto não existe problema algum enquanto leitores, situarmos a personagem no tempo e espaço imaginário da história, como acontece nos contos de fada, por exemplo.

Na narrativa *Onda* [4], o espaço da costa litorânea é perfeitamente reconhecido por causa dos significantes escolhidos pela ilustradora, ou seja, pelas dunas, pelas gaivotas e pelo elemento mar representado pela cor azul (Fig.1). A vestimenta da personagem central e da figura que a acompanha revelam que se trata de um ambiente de alta temperatura, e a presença do sol é afirmada pela sombra dos elementos que se projetam no chão, bem como pelo uso de uma sombrinha. Portanto, trata-se de um belo dia de verão.

Em *Sombras* [5] a cena inicial é completamente negra onde lê-se apenas a onomatopeia “CLICK” (Fig. 1). Esta introdução é fulcral para a compreensão da narrativa que vem a seguir, pois carrega um profundo sentido simbólico sobre o momento de iluminação, quando a personagem se tornará capaz de adentrar o mundo da imaginação. Portanto, é necessário que a ilustradora nos fale de antemão que a escuridão era a representação da normalidade, antes dos acontecimentos se desenvolverem. Na cena iluminada o objeto que desce do teto e termina nas mãos da personagem juntamente com o sentido do “CLICK” inicial apontam-nos para uma cena interior onde a luz é artificial. Por fim o género dos objetos apresentados e a sua disposição um tanto quanto desorganizada imediatamente remetem o leitor para um quarto de arrumos. E novamente é a vestimenta da personagem que nos sugere a época do ano: provavelmente um dia quente de verão.

Em relação ao enredo, o elemento tempo pode ser observado em diferentes perspectivas. A partir da proposta de leitura da imagem feita

**Fig. 1:** Partes das cenas introdutórias de *Onda* e *Sombras*.

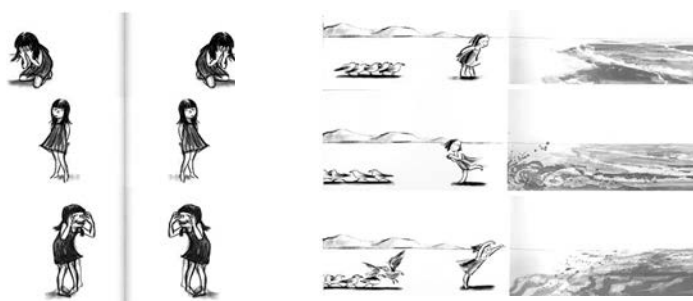


acima, a primeira informação temporal a que temos acesso é sobre a época em que se passa a narrativa. O tipo de vestimenta e os objetos que se apresentam no cenário indicam um dia de verão da contemporaneidade (objetos como o aspirador (Fig.1) indicam a modernidade da cena). Para além disso a temporalidade na narrativa também assume um tempo de duração, que abrange o número de horas, dias, meses, anos ou gerações que abrange a narrativa [18].

No estudo de caso aqui presente a ilustradora/autora escolhe para a sua narrativa um suporte cujo formato em si já agrega um valor temporal: o livro, cuja sequência de páginas conta com este elemento temporal já implícito da sequenciação. Em ambos os trabalhos estudados o desenho e a sua composição também cooperam para a sensação de tempo decorrido quando a personagem e os demais objetos representados se movimentam ao virar de cada página, e criam consecutivos eventos sem fendas temporais, o que torna a narrativa de fácil leitura [19]. Sendo assim, tanto a multiplicidade das imagens que se alternam a cada nova página, quanto a ordenação destas mesmas imagens numa sequência lógica de significação permitem a construção da ilusão temporal dentro da narrativa.

Após o momento introdutório todas as três obras apresentam uma sequência de cenas que representam os “acontecimentos naturais” [20], que possuem a função de conduzir o leitor até o momento do conflito de maneira que a narrativa se torne credível. Utilizando *Onda* [4] como exemplo, a ilustradora coloca a personagem em diferentes posições e expressões diante do mar, até que ela se sinta confiante para atravessar a margem e interagir com a água. Por já existir uma relação com o mar a cena de conflito que se segue não causa estranheza no leitor, pois a sequência de acontecimentos obedece uma lógica plausível (Fig. 2).

Seguindo a estrutura narrativa Susy Lee propõem o momento conflituoso (Fig. 3) que em todos os casos é representado pela ilustradora a partir dos



**Fig. 2:** A sequência e a movimentação dos elementos da imagem

elementos plásticos escolhidos para a representação. As curvas imponentes da grande onda que se levanta no mar traçadas pelo movimento preciso do pincel e que se projetam sempre para a frente em diagonal reforçam o carácter agressivo do elemento. A técnica de *dripping*<sup>5</sup> aplicada sobre a figura

<sup>5</sup> *Dripping* é uma técnica de pintura onde o artista deixa cair sobre o suporte gotas de tinta do pincel ou de outro instrumento de sua eleição, direcionando e controlando o gotejar a partir do movimento das suas mãos.

**Fig. 3:** As fases do conflito

complementa o aspeto caótico e violento que o mar adquire quando está agitado e reforçam o sentido de tensão do conflito. No mundo das sombras o personagem que salta contra a personagem projeta-se com agressividade caracterizada pela direção diagonal do seu movimento e pelas formas pontiagudas que finalizam o seu contorno corporal e do olhar. O clima de tensão é reforçado pela expressão de medo apresentada pela personagem central que arregala os olhos e abre a boca o máximo que pode no que parece ser a expressão de um grito assustado. Seu corpo também se projeta para trás em oposição ao movimento do elemento agressivo o que demonstra a tensão existente entre eles. Já na narrativa *Espelho* [3], o conflito é percebido diretamente a partir da expressão facial da personagem que demonstra descontentamento com sua imagem refletida no espelho ao inclinar o corpo para a frente, franzir a testa e cerrar os lábios.

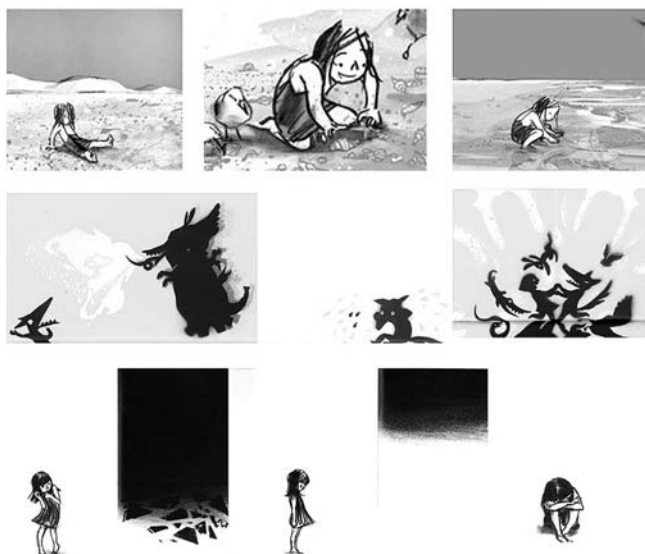
O desenlace das narrativas começa a aparecer na *Onda* [4] quando o mar recua e retoma seu lugar limitado ao lado direito da imagem, enquanto do lado esquerdo a figura da personagem reaparece. O estado de normalidade é reestabelecido a partir das conchas e estrelas do mar que conduzem a personagem novamente para um momento lúdico (Fig. 4). O azul do mar, agora também cobre o céu e colore o vestido da personagem completando o sentido transformador que a narrativa deve desenvolver. Nas páginas finais a personagem também revela uma diferença significativa com o mar quando a ilustradora a coloca curvada diante do grande mar, de olhos fechados e as mãos tranquilamente pousadas na água, e assim representa a gratidão da personagem diante do seu novo amigo que lhe proporcionou alegria, diversão e novas descobertas.

Em *Sombras* [5] a resolução do conflito advém dos elementos do mundo das sombras que resgatam a personagem puxando-a para o seu lado da história e afugentam a figura maléfica. Na representação a ilustradora transforma a personagem também em sombra e usa um elemento visual de cor branca para representar o poder da unidade de todos os elementos contra o mal que se aproxima (Fig. 4). Neste caso tanto o sentido de união

é evocado através da mescla das formas de sombras transformadas numa só, quanto o poder que emana desta unidade. Aqui, assim como na *Onda* [4] a narrativa contém uma outra viragem ao aproximar-se do fim, ao juntar personagem e vilão numa relação de amizade. Ao ver-se sozinho e pouco potente diante da união dos outros elementos das sombras a figura maléfica começa a chorar. Os seus olhos perdem a forma de meia-lua pontiaguda e tornam-se arredondados, as orelhas descaem assim como a cauda e desta forma a ilustradora convence o leitor de que o vilão não é assim tão mal (Fig. 9). Na cena a seguir as formas pontiagudas que expressavam a sua violência eminente começam a ganhar uma forma mais arredondada, indicando a transformação da narrativa. A partir de então o elemento plástico da cor cobre ambas as páginas representando a imersão completa da personagem no mundo das sombras e novamente a alegria da brincadeira inicial é restaurada, até que uma voz de fora se projeta na cena da esquerda para a direita em forma de cone. Este elemento pertencente ao mundo da realidade desperta a personagem do seu sonho imaginativo e a traz de volta para o mundo real, onde o cenário sofre alterações significativas a nível organizacional em decorrência da brincadeira com as sombras. E mais uma vez o vestuário da personagem também sofre modificações ao ser colorido com o mesmo tom de amarelo que cobria o mundo imaginário da personagem. O conflito deixa na narrativa as suas consequências e nos personagens as suas marcas.

No *Espelho* [3] a queda do espelho no chão revela o desfecho da história (Fig. 4). O desaparecimento da imagem dupla e o regresso da personagem para o estado de solidão refletem a volta ao estado inicial de normalidade, entretanto a transformação percebe-se na posição oposta em que Suzy Lee coloca a figura em relação a página inicial.

Transpondo agora para outro elemento da narrativa, abordaremos a descrição da personagem para a qual Suzy Lee dedica igual criatividade. Em



**Fig. 4:** O desfecho das narrativas



uma narrativa escrita são considerados personagens os elementos cujas ações causam interferência no enredo [21], e cujo enredo lhes provoca certas alterações [22]. É esta relação de ação e transformação que garante a evolução do personagem dentro da história. Em narrativas mais curtas a apresentação dos personagens costuma ser sucinta, expondo dos sujeitos apenas o que o leitor precisa saber para compreender as suas ações e reações.

Nas três presentes obras a semelhança entre a protagonista da história é evidente, pois a proporção da figura revela uma criança cuja forma física apresenta um indivíduo saudável que é capaz de correr, saltar, brincar (Fig. 5). Na leitura tradicional ocidental a sua vestimenta indica que se trata de alguém do sexo feminino, de cabelos lisos, rosto e olhos mais arredondados e uma estrutura corporal considerada normal. Todas estas características transmitidas pelo desenho podem ser facilmente lidas

**Fig. 5:** A caracterização da personagem em *Espelho*, *Onda* e *Sombras* respetivamente



pelo leitor, mas existem outras perceções que podem ser extraídas da leitura da imagem e que nos ajudam a identificar outras características definidoras da mesma. As expressões do rosto e do corpo da personagem, por exemplo, podem ser lidas de maneira que nos informe sobre o estado de espírito [23] em que se encontra a nossa personagem, e o estudo das suas ações pode revelar características ideológicas ou morais que sejam integrantes da personalidade do sujeito.

**Fig. 6:** Expressões faciais e corporais da personagem.

Na Fig. 6, apresentamos as expressões faciais e corporais da personagem em *Sombra*. Tendo esta narrativa como exemplo vamos observar como a ilustradora nos concede todas as informações necessárias para a caracterização da personagem.

Em *Sombras* [5], as expressões faciais e corporais colaboram para as mesmas leituras. A personagem de características inventivas e dinâmicas



das cenas iniciais, passa pelo momento de terror durante o conflito e encerra a narrativa com a alegria natural de uma criança para a qual é permitido o momento imaginário. Nesta narrativa é importante ressaltar ainda uma cena onde uma característica moral é facilmente percebida, quando o seu antagonista, ao sentir-se





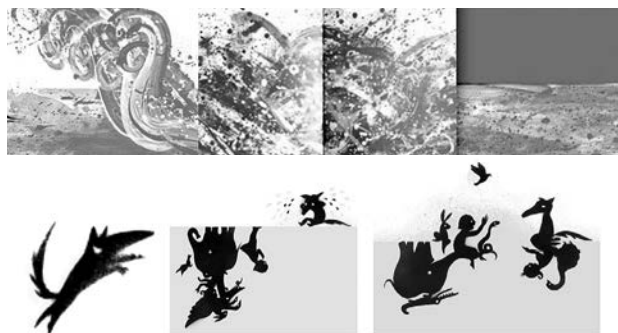
só e amedrontado, começa a chorar. Neste momento a ação da personagem ao aproximar-se dele, acenar-lhe e sorrir demonstra a sua capacidade em ter empatia pelos outros e generosidade em perdoar suas maldades iniciais. A mesma atitude é notável quando a menina, em *Onda* [4] se aproxima do mar e pousa as suas mãos delicadamente sobre a água como sinal de agradecimento e união com o elemento que inicialmente também estava em relação de antagonismo com ela.

Nas narrativas propostas por Suzy Lee, a personagem, além de protagonista também se encarrega da narração da história, pois é ela quem, com suas ações, nos apresenta o cenário, nos informa sobre suas características e nos relata como foi sua interação com seus elementos. Portanto, encontramos nestas histórias um narrador-personagem, que consiste em alguém que além de ser parte ativa do enredo também tem a

função de esclarecer o leitor sobre os fatos da narrativa [24].

Podemos ainda citar os personagens secundários da história. Suas participações nos fatos são menos importantes e não afetam diretamente o curso do enredo [25], mas a presença destas personagens colabora na caracterização do personagem principal. No caso de *Onda* [4] a figura feminina (Fig. 7) presente na cena conduz o leitor para uma leitura da função materna da personagem que a põem em segurança e liberdade para desenvolver sua brincadeira despreocupadamente. Em *Sombras* [5] os personagens secundários garantem a leitura da diversão (Fig.7). Notadamente, sem a presença destes elementos o mundo das sombras seria menos excitante, além de que é a presença destes elementos que garantem a leitura da personagem como alguém criativo.

Por fim os personagens antagonísticos ou vilões da história. A ilustradora sempre aborda a figura do antagonista como algo ou alguém que posteriormente deixa essa função de inimigo. A onda que cresce monstruosamente à frente da personagem, depois de rebentar, regressa ao seu lugar e deixa na areia conchas e estrelas do mar para a persona-



**Fig. 7:** Personagens secundários de *Onda* e *Sombras* respetivamente.

**Fig. 8:** A transformação do antagonista em *Onda*.

**Fig. 9:** Transformação do antagonista em *Sombras*

gem se divertir (Fig. 8). A sombra maléfica que tenta atacar a personagem, chora e sente-se amedrontada, abandona as suas intenções de maldade e integra-se no grupo de amigos (Fig. 9). Portanto as transformações que o conflito proporciona alcançam não só o cenário e a personagem principal, mas também tem forte ação sobre os antagonistas.

#### 4. Conclusão

A partir do estudo de caso dos livros de imagem de Suzy Lee é possível encontrar uma relação de semelhança entre a estrutura da narrativa textual e da narrativa visual. A ilustradora foi capaz de articular os elementos plásticos da imagem juntamente com os elementos narrativos e assim construir uma sequência de imagens na qual facilmente se lê a narrativa.

Essa possibilidade advém do fato de a utilização dos elementos plásticos terem sido utilizados pela ilustradora de forma a que pudéssemos reconhecer os vários momentos da história. A utilização da cor por exemplo, facilita o entendimento do leitor em relação ao momento em que a personagem deixa o mundo real e passa para o mundo imaginário, em *Sombras* [5]. É também nesta narrativa que os traços do desenho possibilitam o reconhecimento de elementos ameaçadores, cuja finalização do desenho sugere agressividade. Em *Onda* [4], a técnica do *dripping* é explorada de forma a reforçar o ambiente de agitação e caos. Em *Espelho* [3], a escolha da ilustradora em apresentar poucos elementos em cena reforça o carácter de solidão requerido pela narrativa. Sendo assim, tanto as escolhas dos elementos (significantes) quanto a sua aparência formal destacam-se como primordiais para a adequada percepção e interpretação da história que é contada através de imagens.

Ao apresentar a estrutura da narrativa textual como modelo comparativo, também propomos um método que pode ser utilizado por outros ilustradores cujo intuito seja contar a história apenas através da imagem. As adequações da imagem aos segmentos da estrutura narrativa do enredo, das personagens, do tempo e do espaço, garantem fluidez na leitura e interpretação da história de forma a que se estabelecem como uma metodologia de trabalho bem-sucedida.

Ainda como considerações finais, o presente estudo cumpre a função de reforçar a capacidade comunicativa da imagem, pois ao insistir em estudar um método de leitura do livro de imagens observa que os elementos visuais, quando empregues de forma inteligente, não necessitam de outros meios para interpretação da mensagem.

Por fim, ressaltamos a importância de trabalhos como o desenvolvido pela ilustradora Suzy Lee que propõem a imagem como único e suficiente meio de comunicação. Ao propor este tipo de projeto às crianças, a ilustradora/autora desperta a capacidade percetiva das crianças quando permite que elas por si mesmas encontrem os significantes da narrativa e atribua a eles os seus significados. Uma atividade que, segundo Fanny Abramovich [26], é essencial no atual contexto social, onde as imagens se tornam o meio mais utilizado na propagação de mensagens e desperta para a necessidade de um incentivo no ensino e aprendizado da leitura de imagens.

## Referências

1. Everaert-Desmedt, N. (1984). *Semiótica da narrativa*. Coimbra: Livraria Almedina.
2. Lee, S. (2012). *Trilogia da Margem: o livro-imagem segundo Suzy Lee*. São Paulo: Cosac Naify.
3. Lee, S. (2009). *Espelho*. São Paulo: Cosac Naify.
4. Lee, S. (). *Onda*. São Paulo: Cosac Naify.
5. Lee, S. (). *Sombras*. São Paulo: Cosac Naify.
6. Gancho, C. (2002). *Como analisar narrativas*. São Paulo: Editora Ática.
7. Scott, C.; Nikolajeva, M. (2000). The Dynamics of Picturebooks Communication. *Children's Literature in Education*, 31(4), 225-239. Disponível em <http://eds.a.ebscohost.com>. Consultado a 31 de maio de 2017.
8. Everaert-Desmedt, N. *Op. Cit.*, p. 3.
9. Aumont, J. (2014). *A imagem: olhar, matéria, presença*. Lisboa: Texto e Grafia, p. 188.
10. *Idem*, p. 182 e 184.
11. Abramovich, F. (2010). *Literatura Infantil: gostosuras e bobices*. São Paulo: Editora Scipione, p.20.
12. Cadernatori, L. (n/a). *Para pensar o livro de imagens*. Belo Horizonte: Autêntica, p. 3. Disponível em [http://grupoautentica.com.br/download/roteiros/roteiro\\_livro\\_de\\_imagens.pdf](http://grupoautentica.com.br/download/roteiros/roteiro_livro_de_imagens.pdf). Consultado a 14 de março de 2017.
13. Girão, L. (n/a). *A narrativa Pictórica na "Trilogia da Margem" de Suzy Lee*. Encontro Internacional de Pesquisadores em Arte Oriental, p 721. Disponível em [http://www.academia.edu/22664999/A\\_Narrativa\\_Pict%C3%B3rica\\_na\\_Trilogia\\_da\\_Margem\\_de\\_Suzy\\_Lee](http://www.academia.edu/22664999/A_Narrativa_Pict%C3%B3rica_na_Trilogia_da_Margem_de_Suzy_Lee). Consultado a 14 de março de 2017.
14. Gancho, C. *Op. Cit.*, p. 5.
15. *Idem*, p. 10-11.
16. Timbal-Duclaux, L. (1993). *Eu escrevo contos e novelas*. Lisboa: Editora Pergaminho.
17. Gancho, C., *Op. Cit.*, p. 11.
18. *Idem*, p.20.
19. Scott, C.; Nikolajeva, M., *Op. Cit.*, p.
20. Timbal-Duclaux, L., *Op. Cit.*, p. 69.
21. Gancho, C., *Op. Cit.*, p. 14.
22. Timbal-Duclaux, L., *Op. Cit.*, p. 91.
23. Philip Hallawell, 2006, p. 76.
24. Gancho, C., *Op. Cit.*, 28.
25. *Idem*, p.17.
26. Abramovich, F., *Op. Cit.*, p. 23.